

PAT-NO: JP410137429A
DOCUMENT-IDENTIFIER: JP 10137429 A
TITLE: GAME SYSTEM
PUBN-DATE: May 26, 1998

INVENTOR-INFORMATION:

NAME	COUNTRY
SHITO, ISAMU	

ASSIGNEE-INFORMATION:

NAME	COUNTRY
KK KEIBUNSHA	N/A

APPL-NO: JP08312689
APPL-DATE: November 7, 1996

INT-CL (IPC): A63 F 007/02 , A63 F 007/02 , G07 F 007/12 , G07 F 007/08

ABSTRACT:

PROBLEM TO BE SOLVED: To implement a game system in which a player can grasp the amount of a state of his balance (amount of spending, balance of money, etc.) associated with games so that he may not suffer from a large loss due to excess spending on games.

SOLUTION: A member's card capable of identifying a player is issued to a player. At the time of playing a game, by the insertion of the member's card into a ball lending device 20, game data on each member player can be stored and managed in the ball lending device 20 and member management device 60. In addition, the ball lending device 20 (or member management device 60) monitors the state of a game being played by the player and displays a warning and disables the game in the case that the amount of spending and the balance of money reaches a predetermined value.

COPYRIGHT: (C)1998,JPO

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平10-137429

(43) 公開日 平成10年(1998) 5月26日

(51) Int.Cl. ⁸	識別記号	F I	
A 6 3 F 7/02	3 5 2	A 6 3 F 7/02	3 5 2 F
	3 5 0		3 5 0 Z
G 0 7 F 7/12		G 0 7 F 7/08	B
7/08			J
			S

審査請求 未請求 請求項の数 5 F D (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願平8-312689

(22) 出願日 平成8年(1996)11月7日

(71) 出願人 593113455

株式会社啓文社

東京都文京区本郷3丁目5番5号

(72) 発明者 市東 勇

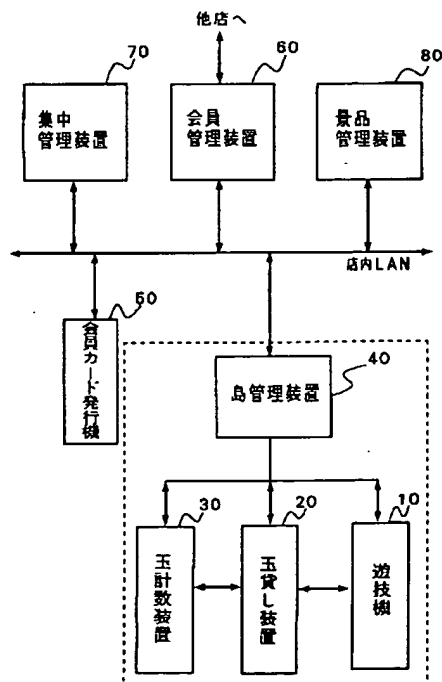
東京都文京区本郷3丁目5番5号 株式会社啓文社内

(54) 【発明の名称】 遊技システム

(57) 【要約】

【課題】 本発明は、遊技者が遊技に係わる自分の収支状態量（投資金額又は収支金額等）を把握でき、遊技への過度の投資により多大な負けを被ることのないような遊技システムを実現することを目的とする。

【解決手段】 遊技者に当該遊技者の識別が可能になる会員カードを発行し、遊技時に玉貸し装置20に会員カードを挿入することにより、会員である各遊技者の遊技データを玉貸し装置20や会員管理装置60において記憶管理できるようにし、また、玉貸し装置20（或いは会員管理装置60）が当該遊技者の遊技状況を監視して、投資金額又は収支金額が所定値に達した場合には、警告表示や遊技の不能化を行うようにした。



【特許請求の範囲】

【請求項1】有価値媒体を遊技媒体若しくは遊技媒体等価値に変換して遊技が可能であるとともに、所定の遊技価値の発生に基づき、遊技媒体若しくは遊技媒体等価値の獲得が可能な遊技機を備えた遊技システムにおいて、

遊技カードに記録されている識別情報に基づき該遊技カードを使用する遊技者の特定が可能な遊技者特定手段と、

前記所定の遊技価値の発生に基づき獲得された遊技媒体若しくは遊技媒体等価値を遊技媒体情報として記憶可能な遊技媒体情報記憶手段と、

前記遊技カードにより特定された遊技者の遊技に係わる収支状態量を算出する収支状態量算出手段と、

前記収支状態量算出手段から算出される当該遊技者の収支状態量が所定値に達したことを報知する報知手段と、を備えていることを特徴とする遊技システム。

【請求項2】前記遊技媒体情報を遊技媒体若しくは遊技媒体等価値に変換して遊技が可能である遊技手段を備えていることを特徴とする請求項1に記載の遊技システム。

【請求項3】前記収支状態量算出手段から算出される当該遊技者の収支状態量が所定値に達した場合に、前記遊技者特定手段により特定される前記当該遊技者の遊技を不能化する遊技不能化手段を備えていることを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技システム。

【請求項4】前記収支状態量は、遊技者が所定の期間中に遊技を行った複数の遊技機においてトータルに算出された総収支状態量であることを特徴とする請求項1乃至3記載の遊技システム。

【請求項5】有価値媒体を遊技媒体若しくは遊技媒体等価値に変換して遊技が可能であるとともに、所定の遊技価値の発生に基づき遊技媒体若しくは遊技媒体等価値の獲得が可能な遊技機を備えた遊技システムにおいて、

遊技カードに記録されている識別情報に基づき該遊技カードを使用する遊技者の特定が可能な遊技者特定手段と、

遊技媒体若しくは遊技媒体等価値の貸出制御を行う遊技媒体貸出装置からの出力信号に基づき貸し出された遊技媒体若しくは遊技媒体等価値を使用して遊技が可能である遊技手段と、

前記遊技者特定手段により特定された遊技者に係わる、前記遊技媒体貸出装置における遊技媒体若しくは遊技媒体等価値の貸出に関する情報及び前記遊技機における前記遊技媒体若しくは遊技媒体等価値の獲得に関する情報を入力することにより、前記特定された遊技者に関する収支状態量を算出する収支状態量算出手段と、

前記収支状態量算出手段から算出される当該遊技者の収支状態量が所定値に達したことを報知する報知手段と、

を備えていることを特徴とする遊技システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、（遊技者を特定する会員カードとしての）遊技カードを使用する遊技システムに関する。

【0002】

【従来の技術】従来より、遊技店に設置されているパチンコ遊技機で代表される遊技機としては、その遊技領域に可変表示装置を備え、該可変表示装置で行われる可変表示遊技の停止結果態様が、例えば、2、2、2等のゾロ目の大当たり図柄になったことに基づき、変動入賞装置を開放制御等して入賞率を高めることにより遊技者が賞球の獲得しやすい状態である大当たり状態や大当たり権利状態を発生する1種（セブシ機）や3種（権利物）、或いは他種（一般電役機）などが一般的である。

【0003】また、大当たり図柄が、例えば、7、7、7等の特定図柄（確率変動図柄）での大当たり発生の場合には、大当たり終了後、更に大当たりが1回乃至2回発生するまで、可変表示遊技での大当たり図柄の発生確率を高めたり、或いは可変表示遊技を開始させる始動条件が成立しやすい状態を補助変動入賞装置を制御することにより発生させたり、等の確率変動機能を備えたパチンコ遊技機も知られている。

【0004】更に、上記確率変動機能を備えたパチンコ遊技機の場合には、その時点より確率変動状態が最初から発生するような、確率変動の継続制御も行われている。

【0005】上述のように最近のパチンコ遊技機では、確率変動機能などを備えたものが多くなってきているため、所定時間内で多量の獲得球を得ることができる。そのため、遊技店と遊技者との利益配分のバランスを調整する為に、可変表示遊技での大当たりの基準確率（即ち、初期設定確率や通常状態中の確率）を低くしたものが多くなっている。

【0006】また、最近の遊技店においては、顧客確保の為にサービスとして、希望する遊技者を会員にして遊技者の識別情報が記憶された会員カードを発行し、会員には新装開店情報を知らせるサービスや、或いはデータ公開装置が備えられている遊技店では会員カードを挿入することにより特定の遊技データを閲覧できるというようなサービスを行う遊技店も増えている。

【0007】また、その他の、遊技店におけるカードの利用法としては、遊技者の識別情報が記録された貯玉カードを発行して、遊技者は当日獲得した遊技球を貯玉データとして貯玉カードに対応させて貯玉管理装置で記憶しておき、後日貯まった遊技球により景品交換を行ったり、或いは貯玉により再プレイを行ったりする貯玉システムも知られている。

【0008】更に、カードを使用した遊技システムとし

ては、遊技用ICカードを使用して、ICカードに記憶されている有価価値情報を遊技媒体に変換することで玉貸しを行ったり、獲得遊技媒体もICカード内に記憶するような遊技用ICカードを利用した遊技システムも考えられている。

【0009】

【発明が解決しようとする課題】上記のように、最近のパチンコ遊技機では、大当たり発生の基準確率が低く押さえられているものが多いため、遊技を行っていても、なかなか大当たりが発生しない場合がある。

【0010】そのため遊技者は遊技に夢中になり、自己の投資金額や負けている金額がどの位になっているかをよく認識しないまま、予想以上に投資したり、多大の負けを被ってしまう場合がある。

【0011】また、大当たり毎に一旦出玉を景品に交換したり、或いは、出玉を再度使用して遊技を行うなど（或いは、現状では非合法であるが遊技店毎に換金率が違う）、遊技店によってルールが区々であるが、その場合、自分が使用した金額と出玉により得られた価値（或いは現金）の収支結果がどのぐらいになっているのかが分からず、そのため予想以上に負けているにも関わらず、更に遊技を継続してしまうといった遊技者にとって不本意な事態が発生する場合があった。

【0012】そのため、遊技者の投資金額や負け金額が所定値に達した場合に、遊技の終了を促す報知を行ったり、或いは、場合によっては強制的に遊技を終了させるような状態にして、過度の負けを抑制するようにすることも考えられているが、従来の遊技設備では遊技者を特定してその投資金額や負け金額を把握することができなかった。要するに、従来の遊技機では遊技者が交代することを認識できなかったため、例えば、玉貸し数と出玉数等により負け金額を監視する装置を備えても遊技を開始する際に遊技者は遊技開始スイッチを操作する等の面倒な作業を行うことが必要になり現実的でなかった。また、遊技者は複数の遊技機を移動して遊技する場合が多く、このような場合、その移動して遊技を行った全ての遊技機におけるトータルの負け金額を把握することも不可能であった。

【0013】以上の課題を鑑み、本発明では、遊技者に会員カードを発行し、遊技時に会員カードを玉貸し装置などに挿入して遊技者を特定することにより、各遊技者毎の遊技データの記憶管理を可能にし、また、それに基づき遊技者に遊技データを表示したり、各遊技者の遊技状況を監視して所定の条件に達した場合には警告表示や遊技の不能化をおこなうようにし、その結果、遊技者が自分の遊技状況や収支結果を把握できるとともに、過度の投資を防止できるようにした。

【0014】

【課題を解決するための手段】請求項1記載の発明は、有価価値媒体を遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値に変

換して遊技が可能であるとともに、所定の遊技価値の発生に基づき遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値の獲得が可能な遊技機を備えた遊技システムにおいて、遊技カードに記録されている識別情報に基づき該遊技カードを使用する遊技者の特定が可能な遊技者特定手段と、所定の遊技価値の発生に基づき獲得された遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値を遊技媒体情報として記憶可能な遊技媒体情報記憶手段と遊技カードにより特定された遊技者の遊技に係わる収支状態量を算出する収支状態量算出手段と、前記収支状態量算出手段から算出される当該遊技者の収支状態量が所定値に達したことを報知する報知手段と、を備えていることを特徴とする。

【0015】ここで、遊技機は、遊技者が遊技媒体により遊技を行う装置であり、パチンコ遊技機、パチコン機及び雀球遊技機などの弾球遊技機、パチスロ機、スロットマシン、アレンジボール遊技機、封入式遊技機等、どんな遊技機でもよい。

【0016】所定の遊技価値とは、遊技者が遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値の獲得が容易な遊技状態のことで、例えば、（通常の）大当たり状態、確率変動大当たり状態、（普図及び特図の）確率変動状態、時短状態など、遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値の獲得が容易なあらゆる遊技状態のことである。

【0017】遊技媒体とは、遊技者が遊技を行うための実球のことで、例えば、パチンコ遊技機においては、遊技を行うための遊技球のことである。

【0018】遊技媒体等価値値とは、遊技上、遊技媒体と等価な価値媒体或いは価値情報のことで、例えば、封入式の遊技機等では、所定の遊技価値の発生に基づき、遊技者は、実球（遊技媒体）ではなく、実球（遊技媒体）と等価な遊技上の価値である遊技媒体等価値値の形で遊技媒体を獲得する。そして、有価価値媒体或いは遊技媒体情報を、実球と等価な遊技上の価値である遊技媒体等価値値の形で遊技媒体に変換する。

【0019】遊技媒体情報とは、遊技媒体（或いは遊技媒体等価値値）の量（例えば、遊技球の個数）やその遊技媒体がどのような種類のものか（例えば、貯玉であるのか、精算玉であるのかといったこと）に関するデータのことで、尚、遊技媒体情報記憶手段における遊技媒体情報の記憶は、遊技球の計数機からの信号を入力して記憶するものや、遊技機から直接、賞球信号を入力して記憶するものなどが含まれる。

【0020】遊技カードは、遊技店の会員である遊技者に発行する会員カードで、そのカードに記録されている情報により遊技者の特定が可能なカードのことである（プリペイドカードは、この場合でいう遊技カードではない）。

【0021】有価価値媒体とは、遊技媒体に交換可能な、例えば、現金やプリペイドカード（に記録されている有価価値情報）のことである。

【0022】収支状態量とは、例えば、遊技者の遊技に係わる投資金額（投入した全金額）や収支金額（実質的負け額及び勝ち額）等のことである。

【0023】この請求項1記載の発明によれば、有価価値媒体を遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値に変換して遊技が可能であるとともに、所定の遊技価値の発生に基づき遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値の獲得が可能な遊技機を備えた遊技システムが、遊技カードに記録されている識別情報に基づき該遊技カードを使用する遊技者の特定が可能な遊技者特定手段と、所定の遊技価値の発生に基づき獲得された遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値を遊技媒体情報として記憶可能な遊技媒体情報記憶手段と、遊技カードにより特定された遊技者の遊技に係わる収支状態量を算出する収支状態量算出手段と、前記収支状態量算出手段から算出される当該遊技者の収支状態量が所定値に達したことを報知する報知手段と、を備えていることにより、遊技店側は遊技者を特定してその収支状態量（投資金額や収支金額）を把握して、投資金額や収支金額が所定値に達した場合には遊技者に報知を行い、また、遊技者側は自身の投資金額や収支金額を明確に把握できるようになるため、遊技者が過度の投資を行い多大な負けを被ることを防止できるようになる。

【0024】請求項2記載の発明は、請求項1に記載の遊技システムにおいて、遊技媒体情報を遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値に変換して遊技が可能である遊技手段を備えていることを特徴とする。

【0025】この請求項2記載の発明によれば、遊技媒体情報を遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値に変換して遊技が可能である遊技手段を備えていることにより、遊技者は、獲得した遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値を、遊技カードや玉貸し装置或いは店側の管理装置（例えば、会員管理装置）に記憶された遊技媒体情報として取得し、その取得した遊技媒体情報を遊技媒体に変換して遊技できるようになる、その結果、獲得した遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値が遊技媒体情報として数値化されて遊技が行われるので、自身の遊技状況をよりよく把握できるようになる、また、遊技店側は、持ち玉遊技の際など（遊技ルール上持ち玉遊技が可能な場合）遊技媒体情報として遊技媒体の管理ができるので、遊技者の収支状態量がより把握しやすくなる。

【0026】請求項3記載の発明は、請求項1又は2に記載の遊技システムにおいて、前記収支状態量算出手段から算出される当該遊技者の収支状態量が所定値に達した場合に、前記遊技者特定手段により特定される前記当該遊技者の遊技を不能化する遊技不能化手段を備えていることを特徴とする。

【0027】この請求項3記載の発明によれば、収支状態量算出手段から算出される当該遊技者の収支状態量（投資金額や収支金額）が所定値に達した場合に、遊技者特定手段により特定される当該遊技者の遊技を不能化

する遊技不能化手段を備えていることにより、投資金額や収支金額が所定値に達した場合には、当該遊技者の遊技を不能化できるので、遊技者が過度の投資を行った、多大な負けを被ったりすることを確実に防止できるようになる。また、遊技店側で、特定の遊技者のみ大勝ちするのを防止するために、勝ち額の上限を設定して、勝ち額が所定値に達した場合に遊技終了といった具合にも利用でき、多数の遊技者に平等に遊技が行える様なことにも利用できる。

【0028】請求項4記載の発明は、請求項1乃至3記載の遊技システムにおいて、前記収支状態量は、遊技者が所定の期間中に遊技を行った複数の遊技機においてトータル的に算出された総収支状態量であることを特徴とする。

【0029】所定の期間とは、収支状態量から総収支状態量を算出するときの算出期間のことで、実際には、当日（1日）の場合や数日間に渡る場合等に設定する。

【0030】この請求項4記載の発明によれば、収支状態量は、遊技者が所定の期間中に遊技を行った複数の遊技機においてトータル的に算出された総収支状態量であることにより、当日或いは数日間に渡り、遊技者が行った全ての遊技による総投資金額や総収支金額が把握でき、その結果、遊技者が過度の投資を行ったり、多大な負けを被ったりすることをより確実に防止でき、或いは、特定の遊技者のみの大勝ちも防止できる。

【0031】請求項5記載の発明は、有価価値媒体を遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値に変換して遊技が可能であるとともに、所定の遊技価値の発生に基づき遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値の獲得が可能な遊技機を備えた遊技システムにおいて、遊技カードに記録されている識別情報に基づき該遊技カードを使用する遊技者の特定が可能な遊技者特定手段と、遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値の貸出制御を行う遊技媒体貸出装置からの出力信号に基づき貸し出された遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値を使用して遊技が可能である遊技手段と、遊技者特定手段により特定された遊技者に係わる、遊技媒体貸出装置における遊技媒体の貸出に関する情報及び遊技機における遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値の獲得に関する情報を入力することにより、特定された遊技者に関する収支状態量を算出する収支状態算出手段と、収支状態算出手段から算出される当該遊技者の収支状態量が所定値に達したことを報知する報知手段と、を備えていることを特徴とする。

【0032】ここで、遊技媒体貸出装置とは、例えば、現金玉貸し機やCRカードサンドのことである。

【0033】この請求項5記載の発明によれば、有価価値媒体を遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値に変換して遊技が可能であるとともに、所定の遊技価値の発生に基づき遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値の獲得が可能な遊技機を備えた遊技システムが、遊技カードに記録され

ている識別情報に基づき該遊技カードを使用する遊技者の特定が可能な遊技者特定手段と、遊技媒体若しくは遊技媒体等価値の貸出制御を行う遊技媒体貸出装置からの出力信号に基づき貸し出された遊技媒体若しくは遊技媒体等価値を使用して遊技が可能である遊技手段と、遊技者特定手段により特定された遊技者に係わる、遊技媒体貸出装置における遊技媒体の貸出に関する情報及び遊技機における遊技媒体若しくは遊技媒体等価値の獲得に関する情報を入力することにより、特定された遊技者に関する収支状態量を算出する収支状態算出手段と、収支状態算出手段から算出される当該遊技者の収支状態量が所定値に達したことを報知する報知手段と、を備えていることにより、遊技媒体貸出装置（現金玉貸し装置やCRカードサンド）からのデータにより、当該遊技者に関する収支状態量（投資金額や収支金額）が算出可能となり、算出された収支状態量（投資金額や収支金額）が所定値に達した場合にはそのことを報知することにより、現状における会員カードシステムや貯金カードシステムを利用して、遊技者の遊技への過度の出費を抑制することができる。

【0034】

【発明の実施の形態】以下、この発明に係わる遊技機システムの実施の形態について図を参照しつつ説明する。

【0035】〔第1の実施の形態〕先ず、図1～図6において、本実施の形態の構成に関する説明を行う。

【0036】図1は、本実施の形態に係わる遊技機システムの構成の概略を表すブロック図である。

【0037】図1記載の遊技機システムは、遊技機10、玉貸し装置20、玉計数装置30、島管理装置40、及び会員カード発行機50等の遊技設備と、これらの遊技設備を管理する店側の管理設備である、会員管理装置60、集中管理装置70、及び景品管理装置80、などの設備からなり、両者は、店内LAN（店内の通信回線）により互いに接続されている。

【0038】遊技機10は、遊技者が遊技媒体により遊技を行う装置であり、パチンコ遊技機、パチコン機及び雀球遊技機などの弾球遊技機、パチスロ機、スロットマシン、アレンジボール遊技機、等がある。

【0039】玉貸し装置20は、遊技機10に付設された遊技媒体の貸出を行う装置で、現金やプリペイドカード（に記憶されている情報）等の有価価値媒体を遊技媒体に交換して、遊技者に遊技媒体の貸出しを行ったり、また、遊技者の投資金額や収支金額（収支状態量）を表示し、投資金額や収支金額が所定値に達した場合には警告表示や遊技の不能化を行う。尚、玉貸し装置20の詳細については後述図3、4で説明する。

【0040】玉計数装置30は、所定の遊技状態（大当たり状態等）の発生に基づき獲得される遊技媒体である遊技球を計数する装置で、計数された結果は、会員管理装置60に精算データとして記憶されるとともに、玉貸

し装置20のCRT表示装置200において表示される。尚、玉計数装置30は、遊技機10のドル箱12の下部に設置される（後述図5参照）。

【0041】島管理装置40は、玉貸し装置20からは個人情報や玉貸し情報を、玉計数装置30からは精算玉数情報等を、各島設備単位で収集し、会員管理装置60や集中管理装置70に送る。また、遊技機10からの遊技状態情報等を収集して集中管理装置70に送るとともに、島設備単位で遊技情報の報知を行う。

【0042】会員カード発行機50は、遊技者が、自身の名前、住所、生年月日等を入力することにより、当該遊技者の会員カードを発行する装置である。

【0043】尚、会員カード発行機50で遊技者に会員カードを発行するとき、遊技者の身分証明書等との照合を行ってカードを発行するようにすれば、同一の遊技者がカードを複数作成することを防止できる。また、会員登録を希望しないような一過性の遊技者に対して当日限り有効の仮カードの発行も可能で、仮カードによっても、会員カード同様遊技状態の監視が行える。

【0044】会員管理装置60は、会員データの管理、貯玉データの管理、遊技者毎の遊技結果データの収集、及び精算玉数の精算処理（景品交換や貯玉データへの交換）等をおこなう装置である。また、他店の会員管理装置と通信を行うことにより、（会員である）遊技者の複数の加盟店におけるトータルの遊技データの管理を行うようにしてもよい。

【0045】集中管理装置70は、遊技機10、10、・・・からの打ち込み球数、及び遊技状態に関する情報、玉貸し装置20からの玉貸し情報や個人情報、及び玉計数装置30からの精算玉数に関する情報を、島管理装置40を介して受信し、また、景品管理装置80からは景品と交換された遊技媒体（遊技球）及び遊技媒体情報（遊技球の精算データ）に関する情報を、会員管理装置60からは遊技者データや遊技結果データなどを受信して、店全体を統括管理及び運営する役割を果たしている。

【0046】景品管理装置80は、景品カウンター等に設置され、遊技媒体（遊技球）や遊技媒体情報（会員管理装置60に記憶されている各会員毎の精算玉数データ等）の景品への交換情報を管理する装置であり、その結果は集中管理装置30に送信される。

【0047】図2は、この発明に係わる遊技機がパチンコ遊技機である場合の遊技盤正面図である。

【0048】以下に、この遊技盤正面図の説明、及び遊技中発生する各種遊技状態について述べる。

【0049】図2に示す遊技盤1はいわゆる第1種のパチンコ遊技機のものである。

【0050】この遊技盤1のガイドレール2で囲まれた遊技領域3には、（特別図柄の）可変表示装置4、特別変動入賞装置5、普図始動ゲート（普図始動入賞口）

6、6、普通図柄の可変表示装置（普通図柄表示装置）
7、一般入賞口8、8、・・・、特図始動口を兼ねた普通
変動入賞装置9、サイドランプ1a、1a、・・・、
風車とよばれる方向変換部材1b、1b、・・・、障害
釘（及び誘導釘）1c、1c、・・・、などが配設され
ている。

【0051】そして、（特別図柄の）可変表示装置4に
は、例えば液晶表示画面などによって構成される可変表
示部4a、特図始動記憶表示器4b、4b、・・・等が
設けられ、普通図始動ゲート6、6の下方には普通図始動記
憶表示器6a、6a、・・・が配設されている。

【0052】普通変動入賞装置9の左右一対の開閉部材
9a、9aは、常時は遊技球1個分受け入れうる間隔を
開けた状態に閉じているが、普通図柄表示装置7の普通
図可変表示遊技の結果如何によって、逆「八」の字状に開
いて遊技球を受け入れやすい状態に変化するようになって
いる。

【0053】特別変動入賞装置5は開閉扉5aによって
開閉される大入賞口5bを備えている。開閉扉5aは常
時は閉じているが、（特別図柄の）可変表示装置4の可
変表示部4aにおいて行われる特別図柄の可変表示遊技
の結果如何によって、開放されるようになっている。

【0054】次に、始動入賞、可変表示遊技、リーチ状
態、大当たり発生状態、確率変動状態、時間短縮状態等
の各種遊技状態について説明する。

【0055】遊技領域3中に打ち込まれた遊技球が普通
変動入賞装置9に入賞（始動入賞）すると、その入賞が
内部の特図始動スイッチ9bに検出されて、可変表示装
置4の可変表示部4aでは（特別）図柄の変動表示が開
始されることで（特図の）可変表示遊技が行われる。

【0056】この（特図の）可変表示遊技での左、中、
右の図柄が順次停止される過程において、大当たりを
発生させる可能性のある停止表示態様（例えば、「1、
1、-」、「2、2、-」など）となった場合は、それ
らリーチの態様に依じてリーチ表示態様に変換される。
可変表示遊技において、このような（例えば、右の図柄
だけが可変表示される）リーチ表示態様になっている場
合の遊技状態をリーチ状態という。

【0057】また、リーチ状態の遊技パターンとしては
ノーマル（通常の）リーチ状態とスペシャルリーチ状態
がある。両者はそのリーチ表示態様が異なり（例えば、
可変表示部における演出表示方法が異なる）、また、ス
ペシャルリーチの方がノーマルリーチよりリーチ表示態
様後の大当たりのくる確率が通常高くなる。尚、このと
き、大当たり状態発生確率が異なる数種のスペシャル
リーチがある場合もある。

【0058】そして、この（特図の）可変表示遊技の結
果として、その停止図柄が大当たりを発生させる所定の
停止表示態様（例えば、「1、1、1」、「2、2、
2」などのゾロ目）となった場合、大当たりとなって特

別遊技状態（大当たり遊技状態）が発生される。

【0059】この特別遊技状態は、遊技球の獲得が容易
な状態であり、特別変動入賞装置5の開閉扉5aが所定
時間開放されて閉じるサイクルを1ラウンドとし、各ラ
ウンド中遊技球が大入賞口5b中の継続入賞領域の継続
スイッチに検出されること（V入賞）を条件に所定ラウ
ンド（例えば、16ラウンド）まで継続される遊技であ
る。ただし、各ラウンド中、大入賞口5bに遊技球が所
定個数（例えば、10個）入賞したときはその時点でそ
のラウンドを終了する。

【0060】このとき、特別遊技状態が特図の可変表示
遊技において特定の停止図柄態様（特別結果態様）、例
えば予め定められた確率変動図柄（例えば、「1」、
「3」、「5」、「7」、「9」等）が3個揃ったゾロ
目で発生したときには、通常大当たり遊技（通常の特
別遊技状態）と同様の特別遊技状態の終了後、付加価値
として、例えば、その後に大当たりが1回又は2回発生
するまで大当たりの発生確率が高確率となる確率変動状
態が発生する。この確率変動状態中は、別の付加価値と
して、普通図柄の可変表示遊技での当たりの発生確率も
高くなる普通図柄の確率変動状態も発生する場合が多
い。確率変動状態は特別遊技状態中は中断された状態と
なる。

【0061】また、確率変動中に再度特定の停止図柄態
様（例えば、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」
などの確率変動図柄が3個揃ったゾロ目）で大当たり状
態が発生したときには、所定の制限の下で（予め定めら
れた確率変動状態の継続回数の上限值まで）確率変動状
態が継続して発生される。

【0062】一方、例えば、確率変動状態が連続的に発
生して、予め定められた確率変動状態の継続回数の上
限値に至った場合には、（通常の）特別遊技状態と同様の
特別遊技状態の終了後、時間短縮遊技状態が発生する。

【0063】時間短縮遊技状態は、例えば、通常の遊技
状態に比べ、1回毎の普通図の可変表示遊技の時間（普通
変動時間）が短くなり、単位時間当たりの普通図柄の可
変表示遊技での当たりの発生回数が多くなる状態（普通
図の時間短縮状態）のことである。これにより、所定時間
当たりの普通変動入賞装置9の開放回数が増えて、普通
変動入賞装置9への入賞が多くなるので、特図の可変表
示遊技が多くなって、次の大当たり発生が容易となる。

【0064】次に、図3、4において、玉貸し装置20
の詳細について説明する。

【0065】図3は、玉貸し装置20の構成装置のプロ
ック図である。

【0066】玉貸し装置20は、CPU20a、RAM
20b、ROM20c、電源回路（バックアップ用）2
1、クロック22、I/Oインターフェース23、CR
T表示装置200、表示制御回路201、暗証番号入力
部202、クレジット引き出しスイッチ203、貯玉引

11

き出しスイッチ204、中断スイッチ205、返却スイッチ206、データ切替スイッチ207、リモコン受信装置208、玉排出装置209、カードR/W210、現金判別装置211、及び現金返却装置212、等の装置から構成されている。

【0067】玉貸し装置20はその内部に、CPU (Central Processing Unit) 20a、RAM (Random Access Memory) 20b、ROM (Read Only Memory) 20c、及びクロック (ジェネレータ) 22を備え、自身で演算処理する能力を有している。

【0068】CPU 20aは、玉貸し装置20でおこなわれる各種演算処理をおこなう演算処理装置で、クロック22が発生するクロックに基づき、図7～図10記載の一連の制御処理を行う。

【0069】RAM 20bは、随時書き込み読み出し可能なメモリーで、CPU 20aが各種制御処理を実行する際の一時的な記憶領域 (ワークエリア) をなし、また、カード挿入口215 (図4にて後述) に会員カードを差し込んだ場合には、会員カードから読み込んだ情報 (個人情報)、会員管理装置から送信されてくる情報 (精算玉数データや貯玉データ等)、遊技結果情報 (投資金額や収支金額に関するデータ)、及び玉計数装置からのクレジットデータ情報が一時的に記憶される。

【0070】ROM 20cは、読み出し専用メモリーで、玉貸し装置20の動作に必要な各種プログラムなどが記憶されており、CPU 20aが読み出して実行する。

【0071】電源回路 (バックアップ用) 21は、記憶内容を保持する為などに用いるバックアップ用の電源回路である。

【0072】クロック22は、CPU 20aが制御処理をおこなう際のクロックを発生させる装置である。

【0073】I/Oインターフェース23は、CPU 20aと各内部装置 (201～212) との間で行われるデータの受け渡しの際のインターフェースである。

【0074】CRT (陰極線管) 表示装置200は、CRT表示器により構成され、各種持ち玉データの表示 (例えば、クレジット数、精算玉数、貯玉数、引き出し可能数など)、遊技結果データの表示 (例えば、投資金額、差球数、収支金額など)、トータル遊技データの表示及び個人遊技データの表示 (例えば、大当たり回数、総始動回数、大当たり確率、前回大当たりからの始動回数、リーチA信頼度、リーチB信頼度、リーチC信頼度等)、などの表示を行う。表示内容の詳細については、後述図11、12、13に記載。

【0075】表示制御回路201は、CPU 20aからI/Oインターフェースを介して送られてきた各種表示データをCRT表示装置200へ表示させるための表示制御を行う回路である。

【0076】暗証番号入力部202は、カード挿入口2

12

15へ会員カードを挿入した際、遊技者が自身の暗証番号を入力する装置で、暗証番号の入力により遊技者が会員カード所有者本人であること (遊技者のID) を確認する。

【0077】クレジット引き出しスイッチ203は、(遊技店における遊技ルール上で持ち玉遊技可能であれば) このスイッチを操作することにより、会員カードや玉貸し装置20に記憶されているクレジットデータによる遊技球の排出 (貸出) が可能となる。

10 【0078】貯玉引き出しスイッチ204は、会員カードや玉貸し装置20に記憶されている貯玉データにより玉貸しを受ける際に、遊技者が操作するスイッチである。

【0079】中断スイッチ205は、遊技者が遊技を中断したい場合 (トイレ、食事の場合等) に操作するスイッチで、中断スイッチ205をオンすると会員カードが排出されるとともに、遊技を中断中であることが報知される (報知ランプ216等により)、そして、中断した会員カード以外のカードの受付を禁止することにより、20 中断中に別の遊技者に遊技台を取られたり、会員カードが盗まれたりすることを防止する。

【0080】尚、中断時間は管理装置側で設定できるようにし (例えば、30分間等)、中断時間を経過したときには、他の遊技者のカードも受け付けるようにする。

【0081】返却スイッチ206は、遊技者が遊技をやめて会員カードの返却を受けたいときに操作するスイッチで、返却スイッチ206をONにすると、クレジットデータは精算データ (持ち玉遊技不可データ) として会員管理装置60に記憶される。そして、カードのみ景品交換カウンタにもって行くと、精算データはカウンタで精算 (景品交換、貯玉データへの変換) される。30

【0082】データ切替スイッチ207は、CRT表示装置200に表示される表示データ (後述図11～13に記載) の切替を行う為のスイッチである。

【0083】リモコン受信装置208は、遊技店における遊技ルール上で大当たり等による出玉が使用できない場合、クレジット玉の排出をさせないために、例えば、大当たり終了時、店の係員のリモコン操作によりクレジットデータを精算データ (持ち玉遊技不可データ) に変換を行う際、係員が操作する外部リモコンからの信号を受信する装置である。

【0084】玉排出装置209は、遊技者の玉貸し操作、或いは、クレジット玉や貯玉の引き落とし操作により、玉の排出を行う装置で、玉排出ノズル217を介して遊技機10の上受け皿11に玉の排出を行う。

【0085】カードR/W210は、カード挿入口に挿入された会員カードから遊技者の個人情報に関するデータや各種遊技結果データなどを読み取り、会員カードへ各種遊技結果データなどの書き込みを行う装置である。

50 【0086】現金判別装置211は、現金投入口213

から投入される現金の種類を判別する装置である。

【0087】現金返却装置212は、投入された現金から遊技媒体に変換された分を引いた釣り銭や現金投入口から投入されて途中で詰まった現金を、現金返却口から返却する装置である。

【0088】図4は、玉貸し装置20の正面図である。

【0089】玉貸し装置20は、その正面に、CRT表示器200、暗証番号入力部202、クレジット引き出しスイッチ203、貯玉引き出しスイッチ204、中断スイッチ205、返却スイッチ206、データ切替スイッチ207、現金投入部213、現金返却口214、カード挿入口215、報知ランプ216、及び玉排出ノズル217、等の装置を備えている。

【0090】CRT表示器200、暗証番号入力部202、クレジット引き出しスイッチ203、貯玉引き出しスイッチ204、中断スイッチ205、返却スイッチ206、データ切替スイッチ207の説明は、図3において説明されている通りであり、以下に、それ以外の部分の説明をする。

【0091】現金投入口213は、遊技者が玉貸しの為に現金（硬貨或いは紙幣）を投入する投入口である。

【0092】現金返却口214は、現金投入口から投入されて詰まった現金の返却、及び投入された現金から遊技媒体に変換された分を引いた釣り銭の返却、の際の返却口である。

【0093】カード挿入口215は、遊技者が会員カードの挿入及び排出を行うカード挿入口である。

【0094】報知ランプ216は、遊技者の収支状態量（投資金額や収支金額）が所定値に達した場合の警報表示や中断スイッチ205をオンにして遊技を中断する場合にそのことを報知するための表示として用いられる。

【0095】玉排出ノズル217は、遊技者の玉貸し操作により、このノズルを通して遊技機10の上受け皿11に玉が補給される（玉貸しが行われる）。

【0096】尚、このとき、会員管理装置60側で1回当たりの排出玉数の設定を行うことができる。

【0097】次に、玉貸し装置20を使用する際の実際の方法について説明する。

【0098】図5は、島設備に設置されている遊技機10、玉貸し装置20、玉計数装置30、及び呼出装置41を正面から見た具体図である。

【0099】遊技者が現金投入口213へ現金（硬貨或いは紙幣）を投入すると、通常のCRカードサンド（プリペイドカード式の玉貸し機）90（後述図6記載）と同様に、玉排出ノズル217から上受け皿11へ玉が排出される。尚、CRカードサンド90の場合は遊技機10から玉の排出を行う。

【0100】遊技者は、カード挿入口215への会員カードの挿入後に、暗証番号入力部202から暗証番号を入力し、暗証番号が正常であれば、挿入された会員カー

ドに対応するデータ（貯玉データ）及び当該遊技者の遊技結果データを会員管理装置60から取得する。取得されたデータはRAM20bに記憶され、CRT表示器200に表示される。また、貯玉引き出しスイッチ204の操作により、現金以外にも会員カードに記憶されている貯玉データから玉貸しが可能である。

【0101】遊技により獲得された獲得球は、遊技機の下部に備えられている玉計数装置30により計数可能である。ドル箱12に玉抜き機能（底の開閉操作部材12a）が備えられ、底の開閉操作部材12aを操作してドル箱12に貯まった玉を玉抜きすると下板の玉投入口に玉が投入され玉計数装置30に導入される。

【0102】玉計数装置30により計数された獲得球データは、玉貸し装置20に入力され、クレジットデータとして記憶されCRT表示装置200に表示される。

【0103】遊技店側で持ち玉遊技が可能であれば、クレジット引き出しスイッチ203の操作によりクレジットデータによる玉排出（玉貸し）が可能である。

【0104】獲得球を1回交換する場合は、係員のリモコン操作或いは返却スイッチ206の操作により、クレジットデータは精算データとして変換されて記憶され、精算データは景品カウンタにより精算（景品交換、貯玉データへ変換）される。

【0105】遊技者はトイレ等により遊技を一時中断したい場合は中断スイッチ205を操作する。中断スイッチ205のオンにより、会員カードの排出と遊技を中断中である報知が行われ、中断した会員カード以外のカードの受付を禁止することにより、中断中に次の遊技者に遊技台を取られたり、カードを盗まれたりすることを防止可能にする。尚、中断中はカードに関するデータを保持（RAM20bにおいて）しておき、当該カードが再投入された場合には、直ちに遊技を可能にする。

【0106】中断した会員カードの挿入により遊技が再会され、また、中断許容時間（例えば、30分間）オーバーになった場合にも中断を解除して遊技可能な状態にする。この場合、（RAM20bに）保持されているデータは会員管理装置60に送られ保存される。

【0107】次に、CRカードサンド90を使用する場合について述べる。

【0108】図6は、島設備に設置されている遊技機10、玉貸し装置20、玉計数装置30、CRカードサンド90、及び呼出装置41の正面から見た具体図である。

【0109】図6に記載のように、CRカードサンド90を使用する場合には、玉貸し装置20の隣に並べて設置する。

【0110】CRカードサンド90がある場合には、玉貸し装置20の現金投入口213を塞ぐなどして、現金による遊技を行えないようにしてもよい。即ち、CRカードサンドにプリペイドカードを挿入して玉貸しを行う

ようにする。

【0111】CRカードサンド90のカード挿入口91へプリペイドカードを挿入して玉の貸出を受けた場合の玉貸しデータは遊技機10に送信されて、遊技機10の排出装置(図示略1)から排出される。

【0112】次に、本実施の形態の作用について説明する。

【0113】図7、8、9、及び10は、玉貸し装置20(のCPU20a)が行う制御処理のフローチャートである。

【0114】以下の処理は、クロック22が発生するクロックに基づき、1シーケンス毎の処理が行われる。

【0115】先ず、ステップS1において、玉貸し装置20の電源が投入されたかどうかを判別して、電源の投入が行われた場合には、ステップS2初期設定処理に移行し、そうでない場合には、ステップS3に移行する。

【0116】ステップS2では、電源が投入された場合に、初期設定処理(RAMの設定内容をクリアする等の各種初期設定処理、貯玉交換率の設定、貯玉引き出し範囲の設定、及び遊技許可範囲の設定など)を行い、ステ

ップS3に移行する。

【0117】ステップS3では、会員カードがカード挿入口215に挿入されている状態であるかどうかを判別して、挿入されている場合にはステップS4に移行し、挿入されていない場合にはステップS6に移行する。

【0118】ステップS4では、会員カードがカード挿入口215に挿入された状態である場合に、貯玉スイッチがオンされているかどうかを判別して、貯玉スイッチがオンされている場合にはステップS5に移行し、貯玉スイッチがオンされていない場合にはステップS12に移行する。また、挿入されている会員カードのデータに貯玉データが記憶されていない場合には、貯玉スイッチの操作は無効となり、ステップS12に移行する。

【0119】ステップS5では、貯玉データがあり貯玉スイッチがオンされている場合に、貯玉データより所定数の玉の排出処理を行う。このとき、1回の操作で予め決められた個数の玉の排出を行う。

【0120】ステップS6では、会員カードがカード挿入口215に挿入されている状態でない場合に、新たに会員カードの挿入があった場合にはステップS7に移行し、挿入がない場合にはステップS12に移行する。

【0121】ステップS7では、新たに会員カードの挿入があった場合に、そのカードが正規なカードであるかどうかを判別(例えば、カード管理ナンバーのチェック等)して、正規なカードであればステップS8に移行し、正規なカードでなければステップS9に移行する。

【0122】ステップS8では、新たに挿入された会員カードが正規なカードである場合に、遊技者が暗証番号入力部202を操作して入力した暗証番号が正しいかどうかを判別して、入力した暗証番号が正しい場合にはス

テップS10に移行し、正しくない場合にはステップS9に移行する。

【0123】ステップS9では、挿入されたカードが正規なカードでない場合或いは入力した暗証番号が正しくない場合は、カード挿入口からカードの排出を行いステップS12に移行する。

【0124】尚、カードの受付がない場合は、その後にカードに関する処理は行われず、カードに関する処理以外の処理のみ行うとともに、カードの挿入を監視する。

10 【0125】ステップS10では、挿入されたカードが正規なカードで、且つ入力した暗証番号が正しい場合に、玉貸し装置20のCPU20aが会員カードの受付を許可し、会員管理装置60から挿入されたカードに対する貯玉データを受信し、RAM20bに記憶する。そして、ステップS11に移行する。

【0126】ステップS11では、会員管理装置から当日の遊技結果データ(個人の投資額及び負け額に関するデータや個人の各種遊技データ)を受信し、RAM20bに記憶する。そして、ステップS12に移行する。

20 【0127】尚、当日のみだけではなく、玉貸し装置や管理装置で設定変更することにより、所定期間(例えば、3日間)での遊技結果データを、遊技状況の監視の基準として、受信するようにもできる。

【0128】ステップS12では、玉貸し機からのデータを受信したかを判別して、受信した場合には、ステップS13に移行し、受信していない場合には、ステップS14に移行する。

【0129】ステップS13では、クレジットデータをRAM20bに記憶するとともに、CRT装置200に表示し、ステップS14に移行する。

30 【0130】ステップS14では、クレジット引き出しスイッチ203がオンされたかを判別して、オンされた場合にはステップS15に移行し、そうでない場合にはステップS16に移行する。

【0131】ステップS15では、クレジット引き出しスイッチ203がオンされた場合に、クレジットデータより所定数の玉の排出処理を行い、ステップS16に移行する。

【0132】ステップS16では、現金投入部213から現金の投入があったかどうかを判別し、現金の投入があった場合には、ステップS17に移行し、無かった場合にはステップS18に移行する。

【0133】ステップS17では、投入された現金により、玉排出処理を行いステップS18に移行する。

【0134】ステップS18では、中断スイッチがオンされたかどうかを判別して、中断スイッチがオンされた場合にはステップS19に移行し、オンされていない場合にはステップS20に移行する。

【0135】ステップS19では、遊技中断スイッチ205がオンされた場合に、玉貸し装置の動作を不能化し

(他人のカードの受付動作や玉貸し動作を不能にする)、ステップS20に移行する。

【0136】ステップS20では、玉貸し装置20の復帰条件が成立したかどうかを判別して、成立した場合にはステップS21に移行し、成立していない場合にはステップS22に移行する。尚、復帰条件が成立する場合とは、予め定められている(例えば、30分間)中断タイムをオーバーした場合や遊技を中断していた遊技者が再度自身の会員カードを挿入する場合などがある。

【0137】ステップS21では、復帰条件が成立したことによって玉貸し装置20が復帰し、ステップS22に移行する。

【0138】ステップS22では、会員カードの返却スイッチ206がオンされたかどうかを判別し、返却スイッチ206がオンされた場合にはステップS24に移行し、オンされていない場合にはステップS23に移行する。

【0139】ステップS23では、返却スイッチ206がオンされていない場合に、係員のリモコン装置からの精算信号を受信した場合にはステップS24に移行し、受信しなかった場合にはステップS27に移行する。

【0140】ステップS24では、返却スイッチ206がオンされた場合或いは精算信号を受信した場合に、クレジットデータ及び貯玉データを、当該遊技者データとして会員管理装置60へ送信し、ステップS25に移行する。このとき、会員管理装置60で、クレジットデータは精算玉数データとして記憶される。

【0141】ステップS25では、遊技結果データを会員管理装置60へ送信して、ステップS26に移行する。

【0142】尚、遊技結果データを会員管理装置60へ送信することにより、遊技者が台を移動しても、移動した台の玉貸し装置へ遊技結果データを送信して、当日(或いは数日)の総遊技結果を把握可能にする。

【0143】ステップS26では、カード挿入口から会員カードが排出され、ステップS27に移行する。このとき、店の係員により精算ボタンの操作が行われる場合には、カードの排出をしないようにしてもよい。

【0144】ステップS27では、遊技機10からのデータ入力処理が行われ、ステップS28に移行する。このとき、入力されるデータとしては、スタート信号、大当たり信号、確変信号、始動入賞信号、などの信号や、打ち込み球情報として使用される打ち込み球(アウト球及びセーフ球)信号がある。

【0145】ステップS28では、当該遊技機の遊技データ(当該遊技機におけるトータルの遊技データ)の作成処理が行われ、ステップS29に移行する。

【0146】ステップS29では、遊技結果データ(個人の勝ち負けに関するデータ及び個人の遊技データ)の作成処理が行われ、ステップS30に移行する。

【0147】ステップS30では、当日(或いは数日)の遊技結果データの監視処理を行う。該当遊技者の投資金額情報、出玉情報、打ち込み球情報、クレジット引き出し情報、貯玉引き出し情報、等により、投資金額の上限の監視や収支金額の監視(詳細は後述図11(b)参照)等の遊技状況の監視を行い、ステップS31に移行する。尚、このとき、貯玉引き出し数の監視を行ってもよい。

【0148】ステップS31では、当該遊技者の投資金額又は収支金額が所定値に達しているかどうかを判定し、所定値に達している場合にはステップS32に移行し、達していない場合にはこのルーチンを終了する。

【0149】ステップS32では、投資金額又は収支金額が所定値に達している場合に、警告表示処理(CRT表示装置200に警告表示する)を行い、ステップS33に移行する。

【0150】ステップS33では、投資金額又は収支金額が所定値に達した場合に玉貸し装置20が遊技不能化されるよう設定されているかどうかを判別して、遊技不能化設定されている場合にはステップS34に移行して、遊技不能化設定されていない場合にはこのルーチンを終了する。

【0151】尚、玉貸し装置20の遊技不能化設定は、会員管理装置60から初期設定時に設定する。

【0152】ステップS34では、遊技不能化処理を行い、ステップS35に移行する。

【0153】尚、遊技不能化処理としては、玉貸しの禁止や、遊技機に発射停止信号を送信して遊技の不能化を行う。

【0154】ステップS35では、会員カードの排出を行い、このルーチンを終了する。

【0155】以上で、玉貸し装置20(CPU20a)が行う会員カードに関する制御処理は終了する。

【0156】図11, 12, 13は、玉貸し装置20のCRT表示装置200において表示される表示画面例を記載した図である。

【0157】図11(a)には、当該玉貸し装置20に会員カードを挿入して遊技を行う遊技者の各種持ち玉データが表示されている。

【0158】クレジット数とは、本日のクレジット状態(持ち玉遊技可能状態)にある玉数のことで、この場合、クレジット数は3623個である。

【0159】精算玉数とは、例えば、1回交換などにより遊技に使うことができない(持ち玉遊技不可)玉数であり、精算玉数はカード排出とともに会員管理装置60に送信されて記憶され、会員が会員カードにより景品カウンタで精算可能である。この場合、精算玉数は4521個である。

【0160】貯玉数は、前日以前に(本日の場合もある)貯玉にした玉数で、この場合、貯玉数は1230個

である。

【0161】引き出し可能数は、貯玉数の中から引き出し可能な玉数で、この場合、1230個の貯玉の中から750個が引き出し可能である。

【0162】図11(b)には、当該玉貸し装置20に会員カードを挿入して遊技をおこなっている遊技者の遊技結果データが表示されている。

【0163】投資金額は、遊技者が当日に該当遊技店において投資したトータルの金額であり、この場合、15000円が投資されたことになる。

【0164】このとき、投資金額の上限を設定して、出玉による収支に関係なく投資金額が所定値になることを監視する。

【0165】差球数は、遊技者が遊技により獲得した賞球数から打ち込み球数を引いた玉数のことで、この場合、差球数は-3750個である(即ち、打ち込み球数の方が獲得した賞球数より3750個多い)。

【0166】収支金額は、当日に該当遊技店における遊技者のトータルでの収支を示す額で、次の(1)又は(2)の方法により求める。

【0167】(1) 次の計算式、(収支金額) = (投資金額 × 玉1個当たりの換金額 / 玉1個当たりの玉貸し額 + 差球数 × 玉1個当たりの換金額) - 投資金額、から算出される。この場合、収支金額は-15000円、即ち当該遊技者は15000円負けていることになる。但し、差球数 = (賞球数 - 打ち込み球数) である。

【0168】尚、換金額は換金が合法化された場合のものを仮定しており、現状では換金額は景品の交換額に当たる。

【0169】また、玉1個当たりの換金額や玉1個当たりの玉貸し額、及び景品の交換額は、会員管理装置60で設定変更可能で、設定値は玉貸し装置20に送信される。

【0170】賞球数、アウト球数、セーフ球数(但し、打ち込み球数 = アウト数 + セーフ球数である)に関するデータは、遊技機10から送られることにより、上記差球数が算出される。

【0171】投資金額に関する情報は、現金の投資額を監視して求める。尚、CRカードサンド90を併設する場合には、遊技機10からの玉貸しデータにより投資金額を求める。

【0172】(2) 投入金額と、玉計数装置30から入力したクレジット数及び精算玉数より収支金額を算出する。この場合、次式により算出される。(収支金額) = (精算玉数 + クレジット数) × 玉1個当たりの換金額 - 投資金額尚、貯玉引き出し数も監視して、上記投資金額や収支金額に、貯玉の引き出し数も加算して、加算値が所定値になることを監視してもよい。

【0173】図12(c)には、当該玉貸し装置20に付設されている遊技機10の本日におけるトータルの遊

技データが表示されている。

【0174】大当たり回数は、当該遊技機10の本日における大当たり発生回数の中で、この場合、本日6回の大当たりが発生したことになる。

【0175】総始動回数は、本日の当該遊技機10で、始動入賞により可変表示部4aにおいて行われた可変表示遊技の(始動)回数の中で、1920回の始動があったことを示している。

【0176】大当たり確率は、本日の遊技機10における大当たり発生確率、即ち(総始動回数 / 大当たり回数) のことで、当該遊技機10の大当たり確率は $1/320 (= 1920/6)$ である。

【0177】前回大当たりからの始動回数は、前回の後、始動入賞により可変表示部4aにおいて行われた可変表示遊技の始動回数の中で、前回の後260回の始動があったことを示している。

【0178】確率変動回数は、本日の当該遊技機10における確率変動状態発生回数の中で、本日当該遊技機10において1回の確率変動状態が発生したことを示している。

【0179】リーチA信頼度、リーチB信頼度、及びリーチC信頼度は、本日の当該遊技機10における各リーチ状態が発生した場合の大当たりの発生確率を示しており、本日当該遊技機では、リーチAが発生したときには60%の確率で大当たりが発生し、リーチBが発生したときには15%の確率で大当たりが発生し、リーチCが発生したときには3%の確率で大当たりが発生したことを示している。

【0180】図12(d)には、当該玉貸し装置20に付設されている遊技機10で遊技をしている遊技者の個人遊技データが表示されている。

【0181】大当たり回数は、本日の当該遊技者による大当たり発生回数の中で、この場合、本日の当該遊技者による大当たり発生回数は2回であったことを示している。

【0182】総始動回数は、本日の当該遊技者による始動回数の中で、862回の可変表示遊技があったことを示している。

【0183】大当たり確率は、本日の当該遊技者の遊技における大当たり発生確率、即ち(総始動回数 / 大当たり回数) のことで、当該遊技者の遊技における大当たり確率は $1/431 (= 2/862)$ である。

【0184】前回大当たりからの始動回数は、当該遊技者による前回の後、始動入賞により可変表示部4aにおいて行われた可変表示遊技の始動回数の中で、前回の後260回の始動があったことを示している。

【0185】確率変動回数は、本日の当該遊技者の遊技における確率変動状態発生回数の中で、本日当該遊技者の遊技において確率変動状態大当たりの発生はなかつ

たこと(0回)を示している。

【0186】リーチA信頼度、リーチB信頼度、及びリーチC信頼度は、本日の当該遊技者の遊技において各リーチ状態が発生した場合の大当たりの発生確率を示しており、本日の当該遊技者の遊技においては、リーチAが発生したときには80%の確率で大当たりが発生し、リーチBが発生したときには30%の確率で大当たりが発生し、リーチCが発生したときには0%の確率で大当たりが発生したことを示している。

【0187】図13(e)には、収支金額がマイナスの上限金額(この場合、収支金額のマイナスの上限金額を2万円に設定)に達して警告表示が行われた場合の表示例である。

【0188】この場合、当該遊技者の投資金額は30000円で、差球数は-3500個より、この値と玉1個当たりの換金額及び玉1個当たりの玉貸し額を前記計算式に代入して収支金額-20000円となったので、「収支金額のマイナスが上限値に達しました。遊技を終了した方が良いでしょう。」の警告表示(遊技終了勧告表示)がCRT装置200に表示される。

【0189】その他、遊技不能化設定の場合には、収支金額が上限値(例えば、上記のように-20000円等)に達した場合に、CRT表示装置200では、「収支金額のマイナスが上限値に達しました。本日の遊技を終了させていただきます。」の表示を行うとともに、遊技の不能化処理を行う。この状態は、会員管理装置60にも情報を送り、他の遊技台における遊技も不能にする。また、その他の投資金額を基準にした場合には、「投資金額が上限値に達しました。本日の遊技を終了させていただきます。」の表示が行われる。遊技不能化が行われた場合、例えば、遊技球の発射の停止や玉貸しの禁止などの遊技の不能化が行われる。

【0190】以上に述べたように、この発明に係わる遊技システムにおいては、当該遊技店で遊技をおこなう遊技者に会員カード発行機50により会員カードを発行し、遊技時に玉貸し装置20に会員カードを挿入することにより、会員である各遊技者の遊技データを玉貸し装置20や会員管理装置60において記憶管理できるようにし、また、玉貸し装置20が当該遊技者の遊技状況を監視して、投資金額又は収支金額が所定値に達した場合には、警告表示や遊技の不能化を行うようにした。

【0191】尚、上記実施例の内容を、以下の(1)～(9)記載のように変更してもよい。

【0192】(1)実施例では、会員カードを挿入して現金の投入やプリペイドカードを使用して遊技を行う構成であるが、会員カード(或いは各会員カードに対応して会員管理装置60)に有価価値情報(金額情報)を付加できる構成(例えば、ICカードを使用したカード式遊技機の様な構成)にして、個人の遊技状況(投資金額や収支金額など)の監視や所定金額に達した場合の遊技

の不能化を行ってもよい。

【0193】この場合、当日の上限値が設定されている投資金額を遊技開始前に予めカードに付加して(記憶させて)、この付加する金額により個人の出費を制限してもよく、また、遊技者の技量やサービスポイントなどにより付加する金額の上限を変え、遊技会員間で差別化を図ってもよい。

【0194】(2)遊技店内に設置されているプリペイドカード発行機(図示略)に会員カードの挿入口を設けて(或いは発行機に隣接して会員カード入力装置を設けて)、会員カードを挿入することにより、プリペイドカードの発行を許可し、会員である遊技者のプリペイドカードの購入を監視して、当日の発行額が所定の額になった場合にプリペイドカードの発行を禁止したり、或いは警告表示などを行うようにしてもよい。

【0195】(3)玉貸し装置20に会員カードとプリペイドカードの両方を挿入可能にし、プリペイドカードからの玉貸し、貯玉の引き出し、クレジットの引き出しを可能にして、遊技者の投資金額や収支金額を監視することで、当日の投資金額或いは収支金額が所定値になった場合に、警告表示や遊技不能化を行うようにしてもよい。

【0196】(4)例えば、遊技者に1日2500ポイント等のポイントを付加して、100円玉貸し毎に1ポイント減算して、0ポイントになるまで遊技可能にして、それ以上の遊技を防止するようにしてもよい。この場合、遊技機の射幸性(ギャンブル性)の度合いに応じて、例えば、2種は100円毎に1ポイント減算であるが、CR機は100円毎に5ポイント減算されるというように減算値に差を付けるようにするとより効果的である。

【0197】(5)不利益状態(遊技者の投資金額や収支金額)が所定値に達したことを監視する他に、玉貸し装置にタイマーを備え、会員カードの挿入により会員である遊技者の遊技時間を計時して、トータルの遊技時間が所定時間になった場合に、警告報知や遊技不能化を行うことにより、長時間遊技することにより余分な投資をしてしまうことを防止するようにしてもよい。

【0198】(6)実施例では、貯玉カードを利用したシステムであるが、特別な遊技データの公開等の会員へのサービス提供を目的とした(貯玉機能を備えていない)会員カードシステムであってもよい(遊技者の遊技状況が把握できればどのような構成のシステムでもよい)。

【0199】(7)当日の投資金額や負け金額だけでは無く、数日間の投資金額や負け金額を監視して、その値が所定値に達した場合に警告報知や遊技の不能化を行うようにしてもよい。

【0200】(8)会員管理装置60は、貯玉の管理を行う貯玉管理装置と、遊技者毎の遊技結果データの管理

を行う遊技結果データ管理装置と、から構成するものでもよい。

【0201】(9) 会員管理装置60を他店の会員管理装置(図示略)と結んでネットワークを構成し、会員である遊技者の単一の遊技店での投資金額や負け金額の抑制ばかりではなく、複数の遊技店において行われる遊技の合計の遊技結果データにより1日(或いは数日間)の投資金額や負け金額を把握し、その結果如何により当該遊技者の遊技を抑制するネットワークシステムにしてもよい。

【0202】[第2の実施の形態] 第1の実施の形態では、玉貸し装置20により個人の遊技状況(投資金額や収支金額など)の監視を行っていたが、第2の実施の形態では、玉貸し装置20(及び遊技機10)からのデータを会員管理装置60に入力することにより、会員管理装置60側で個人の遊技状況の監視を行い、投資金額や収支金額が所定値に達した場合には、警告信号や遊技不能化信号を会員管理装置60から玉貸し装置20に対して送信するようにした。

【0203】但し、会員管理装置60により個人の遊技状況の監視を行うこと以外は、第1の実施の形態と同様とする。

【0204】図14は、会員管理装置60で個人の遊技状況の監視を行う場合に、会員管理装置60で行われる個人遊技状態監視処理のフローチャートである。

【0205】まず、ステップR1において、各遊技機10、10、・・・及びそれに付設の玉貸し装置20、20、・・・からの遊技データが会員管理装置60に入力され、ステップR2に移行する。

【0206】ステップR2では、個人の遊技結果データの作成処理が行われ、ステップR3に移行する。

【0207】ステップR3では、当日の遊技結果データの監視処理を行う。該当遊技者の投資金額情報、出玉情報、打ち込み球情報、クレジット引き出し情報、貯玉引き出し情報、等により、投資金額の上限の監視や収支金額の監視(詳細は後述図11(b)参照)等の遊技状況の監視を行い、ステップと4に移行する。尚、このとき、貯玉引き出し数の監視を行ってもよい。

【0208】ステップR4では、投資金額や収支金額が所定値に達している遊技者がいるかどうかを判別し、所定値に達している遊技者がいる場合にはステップR5に移行し、いない場合にはリターンされこのルーチンを終了する。

【0209】ステップR5では、所定値に達している遊技者がいる場合に、該当遊技者の玉貸し装置20に対して警告表示指令信号を送信して、ステップR6に移行する。

【0210】ステップR6では、投資金額又は収支金額が所定値に達した場合に玉貸し装置20(或いは遊技機10)が遊技不能化されるよう設定されているかどうか

を判別して、遊技不能化設定されている場合にはステップR7に移行して、遊技不能化設定されていない場合にはリターンされこのルーチンを終了する。

【0211】尚、玉貸し装置20(或いは遊技機10)の遊技不能化設定は、会員管理装置60において初期設定時に設定する。

【0212】ステップR7では、該当玉貸し機20或いは付設の遊技機10へ遊技不能化信号を送信し、ステップR8に移行する。

10 【0213】ステップR8では、会員管理装置60から玉貸し装置20へカード排出指令を出し、このルーチンを終了する。このとき、会員管理装置60から玉貸し装置20へカード排出指令を出さなくても、玉貸し装置20側で独自に判断しカードの排出を行ってもよい。

【0214】以上に述べたように、第2の実施の形態に係わる遊技システムにおいては、玉貸し装置20(及び遊技機10)からの遊技結果データを会員管理装置60に入力することにより、会員管理装置60側で個人の遊技状況の監視を行い、投資金額や収支金額が所定値に達した場合には、警告信号や遊技不能化信号を会員管理装置60から玉貸し装置20に対して送信するようにした。

【0215】

【発明の効果】請求項1記載の発明によれば、有価価値媒体を遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値に変換して遊技が可能であるとともに、所定の遊技価値の発生に基づき遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値の獲得が可能な遊技機を備えた遊技システムが、遊技カードに記録されている識別情報に基づき該遊技カードを使用する遊技者の特定が可能な遊技者特定手段と、所定の遊技価値の発生に基づき獲得された遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値を遊技媒体情報として記憶可能な遊技媒体情報記憶手段と、遊技カードにより特定された遊技者の遊技に係わる収支状態量を算出する収支状態量算出手段と、前記収支状態量算出手段から算出される当該遊技者の収支状態量が所定値に達したことを報知する報知手段と、を備えていることにより、遊技店側は遊技者を特定してその収支状態量(投資金額や収支金額)を把握して、投資金額や収支金額が所定値に達した場合には遊技者に報知を行い、また、遊技者側は自身の投資金額や収支金額を明確に把握できるようになるため、遊技者が過度の投資を行い多大な負けを被ることを防止できるようになる。

【0216】請求項2記載の発明によれば、遊技媒体情報を遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値に変換して遊技が可能である遊技手段を備えていることにより、遊技者は、獲得した遊技媒体若しくは遊技媒体等価値値を、遊技カードや玉貸し装置或いは店側の管理装置(例えば、会員管理装置)に記憶された遊技媒体情報として取得し、その取得した遊技媒体情報を遊技媒体に変換して遊技できるようになる、その結果、獲得した遊技媒体若し

くは遊技媒体等価値が遊技媒体情報として数値化されて遊技が行われるので、自身の遊技状況をよりよく把握できるようになる。また、遊技店側は、持ち玉遊技の際など（遊技ルール上持ち玉遊技が可能な場合）遊技媒体情報として遊技媒体の管理ができるので、遊技者の収支状態量がより把握しやすくなる。

【0217】請求項3記載の発明によれば、収支状態量算出手段から算出される当該遊技者の収支状態量（投資金額や収支金額）が所定値に達した場合に、遊技者特定手段により特定される当該遊技者の遊技を不能化する遊技不能化手段を備えていることにより、投資金額や収支金額が所定値に達した場合には、当該遊技者の遊技を不能化できるので、遊技者が過度の投資を行ったり、多大な負けを被ったりすることを確実に防止できるようになる。また、遊技店側で、特定の遊技者のみ大勝ちするのを防止するために、勝ち額の上限を設定して、勝ち額が所定値に達した場合に遊技終了といった具合にも利用でき、多数の遊技者に平等に遊技が行える様なことにも利用できる。

【0218】請求項4記載の発明によれば、収支状態量は、遊技者が所定の期間中に遊技を行った複数の遊技機においてトータル的に算出された総収支状態量であることにより、当日或いは数日間に渡り、遊技者が行った全ての遊技による総投資金額や総収支金額が把握でき、その結果、遊技者が過度の投資を行ったり、多大な負けを被ったりすることをより確実に防止でき、或いは、特定の遊技者のみの大勝ちも防止できる。

【0219】請求項5記載の発明によれば、有価価値媒体を遊技媒体若しくは遊技媒体等価値に変換して遊技が可能であるとともに、所定の遊技価値の発生に基づき遊技媒体若しくは遊技媒体等価値の獲得が可能な遊技機を備えた遊技システムが、遊技カードに記録されている識別情報に基づき該遊技カードを使用する遊技者の特定が可能な遊技者特定手段と、遊技媒体若しくは遊技媒体等価値の貸出制御を行う遊技媒体貸出装置からの出力信号に基づき貸し出された遊技媒体若しくは遊技媒体等価値を使用して遊技が可能である遊技手段と、遊技者特定手段により特定された遊技者に係わる、遊技媒体貸出装置における遊技媒体の貸出に関する情報及び遊技機における遊技媒体若しくは遊技媒体等価値の獲得に関する情報を入力することにより、特定された遊技者に関する収支状態量を算出する収支状態算出手段と、収支状態算出手段から算出される当該遊技者の収支状態量が所定値に達したことを報知する報知手段と、を備えていることにより、遊技媒体貸出装置（現金玉貸し装置やCRカードサンド）からのデータにより、当該遊技者に関する収支状態量（投資金額や収支金額）が算出可能となり、算出された収支状態量（投資金額や収支金額）が所定値に達した場合にはそのことを報知することにより、現状における会員カードシステムや貯金カードシステム

を利用して、遊技者の遊技への過度の出費を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施の形態に係わる遊技機システムの構成の概略を表すブロック図である。

【図2】この発明に係わる遊技機がパチンコ遊技機である場合の遊技盤正面図である。

【図3】玉貸し装置20の構成装置のブロック図である。

【図4】玉貸し装置20の正面図である。

【図5】島設備に設置されている遊技機10、玉貸し装置20、玉計数装置30、及び呼出装置41の正面から見た具体図である。

【図6】島設備に設置されている遊技機10、玉貸し装置20、玉計数装置30、CRカードサンド90、及び呼出装置41の正面から見た具体図である。

【図7】玉貸し装置20（のCPU20a）が行う制御処理のフローチャートである。

【図8】玉貸し装置20（のCPU20a）が行う制御処理のフローチャートである。

【図9】玉貸し装置20（のCPU20a）が行う制御処理のフローチャートである。

【図10】玉貸し装置20（のCPU20a）が行う制御処理のフローチャートである。

【図11】図11（a）は、当該玉貸し装置20に会員カードを挿入して遊技を行う遊技者の各種持ち玉データの表示例を記載した図である。図11（b）は、当該玉貸し装置20に会員カードを挿入して遊技をおこなっている遊技者の遊技結果データの表示例を記載した図である。

【図12】図12（c）は、当該玉貸し装置20に付設されている遊技機10の本日におけるトータル遊技データの表示例を記載した図である。図12（d）は、当該玉貸し装置20に付設されている遊技機10で遊技をしている遊技者の個人遊技データの表示例を記載した図である。

【図13】図13（e）は、収支金額がマイナスの上限金額（この場合、収支金額のマイナスの上限金額を2万円に設定）に達して警告表示が行われた場合の表示例を記載した図である。

【図14】会員管理装置60で個人の遊技状況の監視を行う場合に、会員管理装置60で行われる個人遊技状況監視処理のフローチャートである。

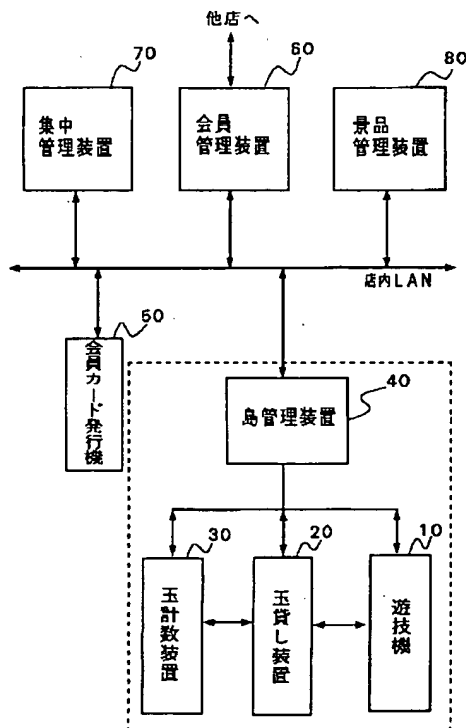
【符号の説明】

- | | |
|----|--------------|
| 1 | 遊技盤 |
| 2 | ガイドレール |
| 3 | 遊技領域 |
| 4 | （特別図柄）可変表示装置 |
| 4a | 可変表示部 |
| 5 | 特別変動入賞装置 |

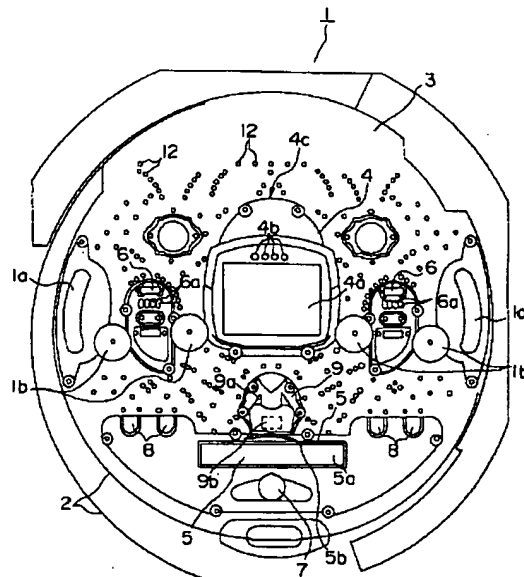
- 27
- 6 普通開始ゲート
 - 7 普通図柄表示装置
 - 8 一般入賞口
 - 9 普通変動入賞装置
 - 9b 特図始動スイッチ
 - 10 サイドランプ
 - 20 玉貸し装置
 - 20a CPU
 - 20b RAM
 - 20c ROM
 - 21 電源回路(バックアップ用)
 - 22 クロック
 - 23 I/Oインターフェース
 - 30 玉計数装置
 - 40 島管理装置
 - 41 呼出装置
 - 50 会員カード発行機
 - 60 会員管理装置
 - 70 集中管理装置

- 28
- 80 景品管理装置
 - 200 CRT表示装置
 - 201 表示制御回路
 - 202 暗証番号入力部
 - 203 クレジット引き出しスイッチ
 - 204 貯玉引き出しスイッチ
 - 205 遊技中断スイッチ
 - 206 返却スイッチ
 - 207 データ切替スイッチ
 - 10 208 リモコン受信装置
 - 209 玉排出装置
 - 210 カードR/W
 - 211 現金判別装置
 - 212 現金返却装置
 - 213 現金投入部
 - 214 現金返却口
 - 215 カード挿入口
 - 216 報知ランプ
 - 217 玉排出ノズル

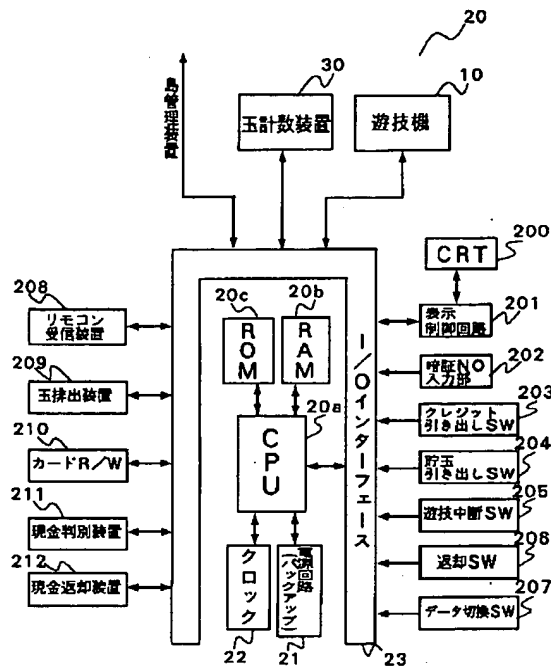
【図1】



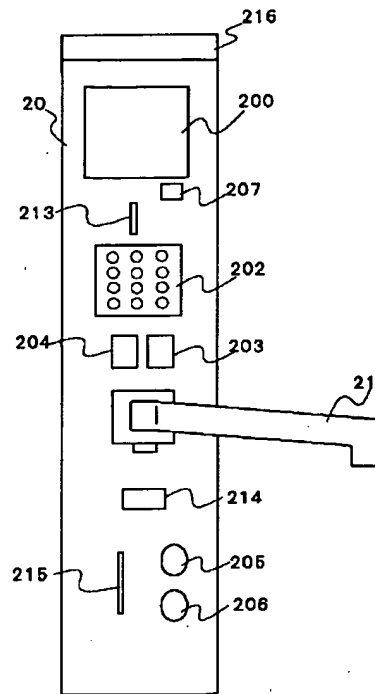
【図2】



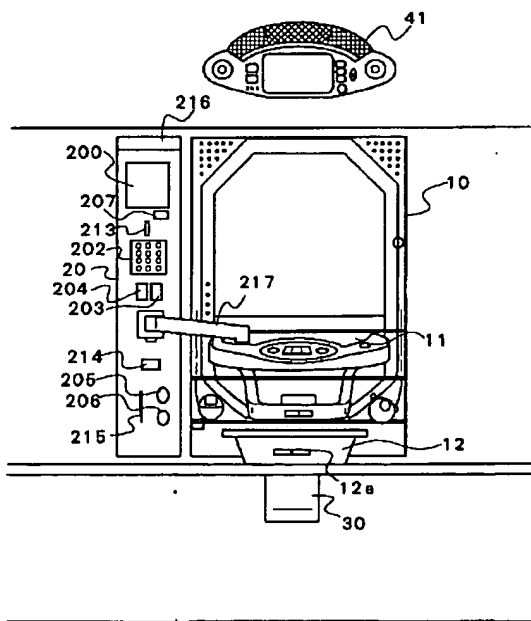
【図3】



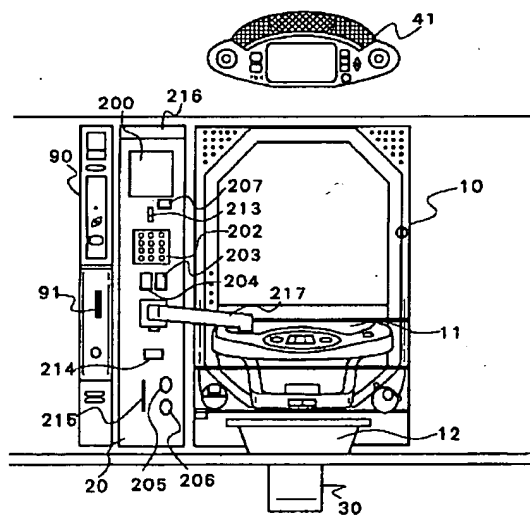
【図4】



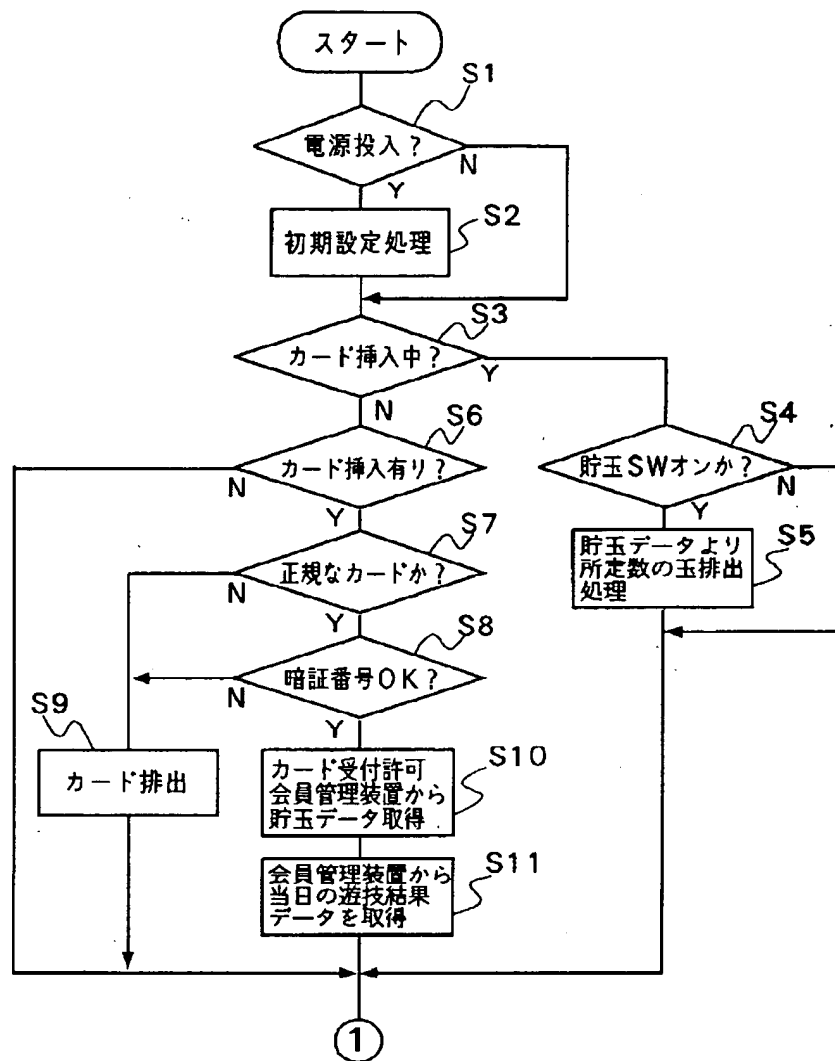
【図5】



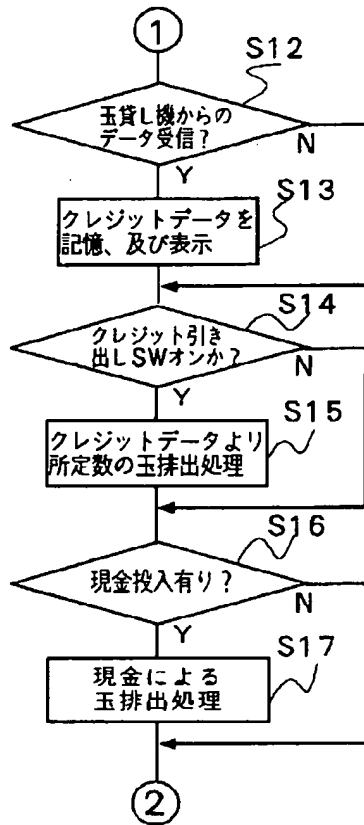
【図6】



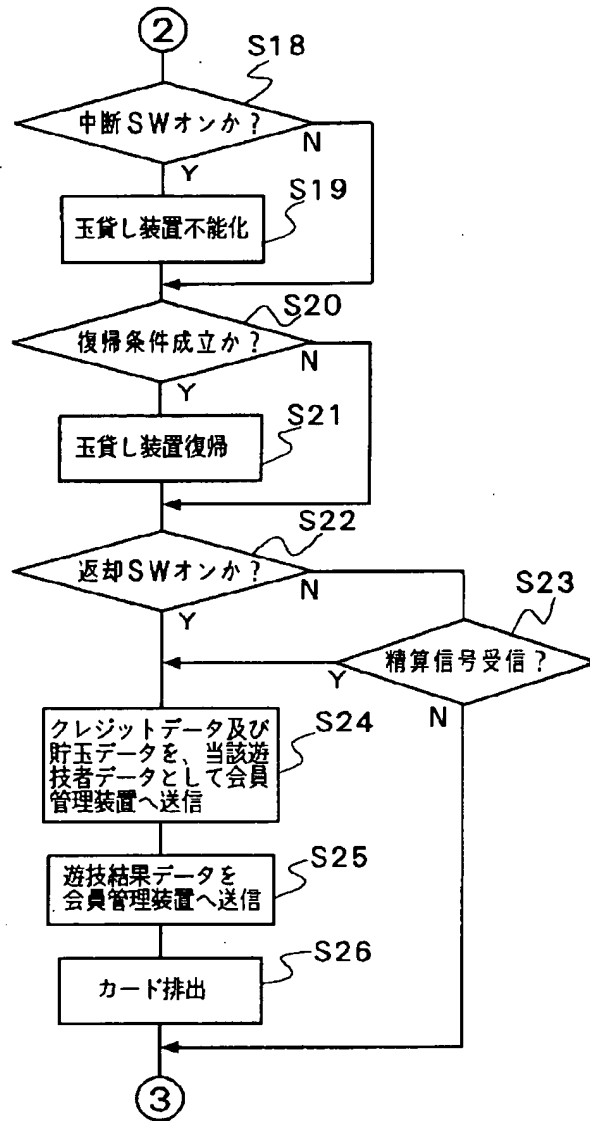
【図7】



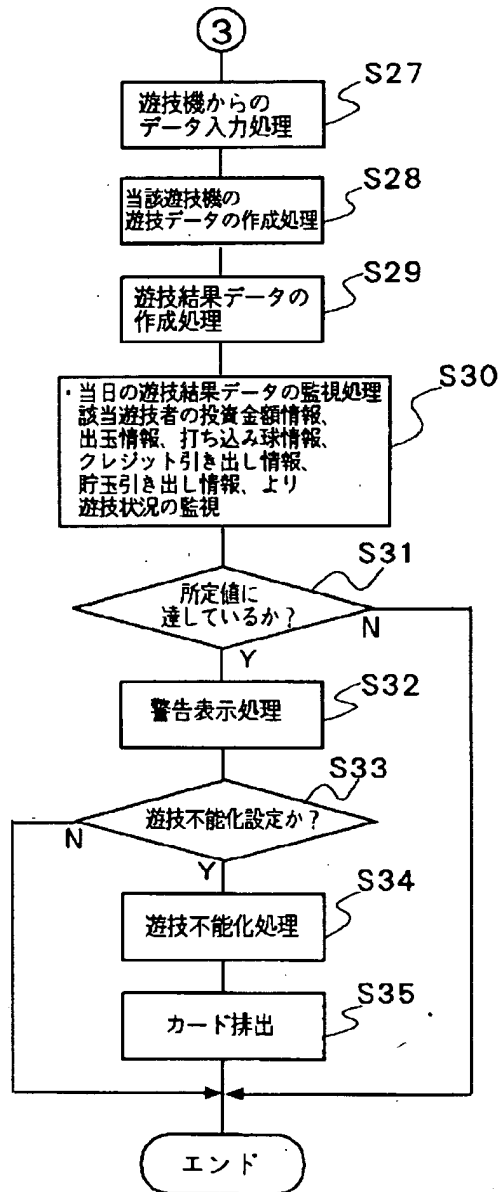
【図8】



【図9】



【図10】



【図11】

各種持ち玉データの表示

(a)	クレジット数	: 3623個
	精算玉数	: 4521個
	貯玉数	: 1230個
	引き出し可能数	: 750個

遊技結果データの表示

(b)	投資金額	: 15000円
	差球数	: -3750個
	収支金額	: -15000円

【図12】

トータル遊技データの表示

(c)	大当たり回数	: 6
	総始動回数	: 1920
	大当たり確率	: 1/320
	前回大当たりからの始動回数	: 260
	確率変動回数	: 1
	リーチA信頼度	: 60%
	リーチB信頼度	: 15%
	リーチC信頼度	: 3%

個人遊技データの表示

(d)	大当たり回数	: 2
	総始動回数	: 862
	大当たり確率	: 1/431
	前回大当たりからの始動回数	: 260
	確率変動回数	: 0
	リーチA信頼度	: 80%
	リーチB信頼度	: 30%
	リーチC信頼度	: 0%

【図13】

収支金額のマイナス値の上限を
2万円に設定した場合。

投資金額: 30000円
差球数: -3500個
収支金額: -20000円

(e)

収支金額のマイナスが
上限値に達しました。
遊技を終了した方が良
いでしょう。

その他

収支金額のマイナスが
上限値に達しました。
→ 遊技不能化
本日の遊技を終了させ
ていただきます。

その他

投資金額が上限値に達
しました。
本日の遊技を終了させ
ていただきます。

【図14】

